

**Kérész Gyula**

## JÁTÉK ÉS AGRESSZIÓ

Játszik az ember, játszik az állat és játszik a természet is. A természet persze csak metaforikusan: a fények vagy a hullámok „játéka” a természet békés állapotát sugallja. Ezek a metaforák alighanem akkor keletkeztek, amikor a játék még csupán a gyermek önfelelt, békés tevékenységének rákövetkező jellegét jelentette.

A II. Világháború előtt a játék úgy élt a köztudatban mint valami ártatlan, tiszta, jellemformáló, a mindennapitól különböző dolog. Ezt a romantikus felfogást vallotta Huizinga, a „*Homo ludens*” szerzője is. Eisen, a varsói gettóban és a haláltáborokban élt gyerekek játékeit tanulmányozva megállapítja, hogy amit ott a gyerekek játszottak, az nem volt ártatlan, szabad, vidám és nem szakadt el a mindennapoktól. Ma – például a videojátékokat nézve – nem lehet kétségünk afelől, hogy a játék nem idegen az agressziótól, épp olyan komplex tevékenység mint az élet.

A játékokat sokféleképpen próbálták már csoportosítani, de minden osztályozási kísérlet ellen emelhető valamilyen kifogás. Az agresszió nézőpontjából vizsgálva a játéktevékenységeket, négy csoportot képeztem. Természetesen más osztályozás is elképzelhető, attól függően, hogy miként definiáljuk a játékot és az agressziót.

### a/ Agresszív játékok

Azokat a játékokat sorolom ide, amelyeknél a játékosok – a játékszabályoknak megfelelően – szándékosan testi vagy lelki szenvedést okoznak egymásnak, külső személynek, önmaguknak vagy állatoknak, vagy játékból kárt tesznek használati eszközökben, növényekben. Az agresszió nem csak fizikai lehet, hanem verbális vagy gesztusjellegű is.

### b/ Agressziójátékok

Virtuális (azaz nem valóságos, csak imitált) agresszív játék esetében a játékosok nem agresszíven, hanem agressziót játszanak (terepasztá-

... játéktáblán, videón stb.). Leginkább harcot utánoznak. A virtuális agresszióval szemben az a fő vád, hogy agresszív magatartási minőséget sugall.

### c/ Stresszkeltő játékok

Vannak olyan játékok, ahol nyerni vagy veszteni lehet. A veszteség által okozott stressz agressziót válthat ki az agresszióra hajlamos játékosokból és/vagy nézőkből. Ilyenek például a szerencsejátékok, de kisebb gyerekeknél stresszkeltő lehet a „Ki nevet a végén?” – játék is, ha a gyerek nem szokott hozzá a vereség-veszteség elviseléséhez. A sportjellegű játékoknál agressziót válthat ki a bírói döntés, a csapattárs hibája, az ellenfél provokatív magatartása és más stresszhelyzet is. Az agresszió itt a játék következménye.

### d/ Agressziómentes játékok

Elsősorban egyéni és lányok által játszott játékok sorolhatók ide. A négy típus nem választható szét mereven egymástól. Például: az agressziót több-kevesebb hűséggel lehet imitálni, minél valóságosabb a játék, annál inkább telítődik agresszív elemekkel, tehát agresszív játékká is válik vagy: a játékszerek diszfunkcionális használata is elmoshatja a határokat, egy fapisztollyal ütni is lehet, de legbékésebb célokat szolgáló játékszereket is fel lehet használni agresszív célokra, más oldalról: az agresszióra alkalmas játékszereket fel lehet használni békés játékokra is (pl. leszerelés).

A különböző korokban, társadalmakban, életkori csoportokban, nemeknél stb. eltérő a játékokban elfogadott agresszivitás mértéke és kifejezési módja. Például: Európában még nem is olyan régen nem tartották nőknek való sportnak a futballt. Az Egyesült Államokban viszont kisasszony-sportnak számít a „soccer” (európai futball), a férfiak inkább a keményebb amerikai futballt, a rugbyt és a baseballt játsszák.

Murányi-Kovács Endréné és Kabai Huszka Antónia azt írja fiatalkori személyiségzavarokról írott könyvében, hogy „az agresszió önmagában se nem rossz, se nem jó”. Ugyanezt állítja Huizinga is a játékról a